Algorithme global → A quel moment le besoin d'apprendre apparait

État initial de la personne

Activité ← Apparition d'une envie (ou d'une contrainte)

Identification des capacités nécessaires à l'activité

/ Comparaison des capacités requises aux capacités déjà acquises par l'individu */*

Si capacités requises < capacités acquises, alors

| Ne rien faire : réaliser l'activité sans apprendre de
| nouvelles capacités.

| État final de la personne = état initial + expérience

Si capacités requises > capacités acquises, alors

| APPRENDRE (voir l'algorithme détaillé)

| État final de la personne = état initial + nouvelles compétences + expérience

Fin

****

Algorithme APPRENDRE

Définir un objectif

Essayer de réaliser quelque chose

Identifier les capacités manquantes

[A] Chercher les informations manquantes

Expérimenter → résultat

*/*Comparer résultat et objectif*/*

Si résultat = objectif, faire :

|Si Résultat permet de réaliser l'activité : Ne rien faire

|Si Résultat ne permet pas de réaliser l'activité : agrandir
|l'objectif

Si résultat =< Objectif

|Décliner l'objectif en sous objectifs ; reprendre au point [A]

Si résultat différent de l'objectif initial

|S'applaudir d'avoir découvert quelque chose de nouveau

|Si l'objectif devait impérativement être atteint, mettre un place une

|procédure de contrôle en cours de processus d'apprentissage.

Annexes :

Il s’agit de deux algorithmes écris dans un pseudo code informatique, simplifié pour être adapté à la situation et compréhensible.

Le premier algorithme décrit la situation dans laquelle le besoin d’apprendre nait. Puisque de mon point de vue, un apprentissage se fait dans un but, et prend son sens dans un contexte de besoins.

Le second algorithme décrit de manière synthétique un premier niveau de décomposition du processus d’apprentissage. On pourrait rentrer dans le détail pour chacune des lignes de code qu’il contient. Ceci pourrait être intéressant pour décrire de manière logique le processus d’apprentissage, et pourquoi pas, essayer de l’informatiser de plus en plus, pour créer des applications d’aide à l’apprentissage.